Nápověda pro AppleScript

Základy

O AppleScriptu

Při práci s Macem často zjistíte, že některé úlohy vykonáváte stále znovu a znovu. Pomocí skriptů a aplikací napsaných v AppleScriptu můžete úlohy, které se často opakují, provádět automaticky.

AppleScript je výkonný a všestranný skriptovací jazyk, tvořící integrální součást systému OS X. Můžete v něm vytvářet zkratky, automatizovat často opakované úlohy nebo dokonce vytvářet vlastní aplikace, které vám ušetří velké množství času. AppleScript vám umožňuje ovládat skriptovatelné aplikace.

Skript v jazyku AppleScript se skládá z příkazů podobných anglickým větám, které provádějí akce s různými objekty. Může jít například o akce open (otevřít), close (zavřít) či get the name of (načíst název). K objektům patří například aplikace, okna či nastavení předvoleb.

Skript může ovládat jednu i více aplikací. Aby byla aplikace skriptovatelná, musí definovat klíčová slova a výrazy, které můžete ve svých skriptech používat. Několik skriptovatelných aplikací se dodává přímo se systémem OS X .

Skripty mohou ovládat aplikace i přes síť, tekže je možné automatizovat úlohy ve více počítačích najednou.

Ač o tom možná nevíte, ve skutečnosti už AppleScript používáte. Mnohé funkce v systému a v jednotlivých aplikacích jsou vlastně skripty v jazyku AppleScript, volané z aplikací. Kdykoli například v tomto systému nápovědy kliknete na odkaz, který otevírá aplikaci nebo soubor, provádí tuto akci skript v AppleScriptu.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

Jak AppleScript funguje
O editoru AppleScriptu
O jazyku AppleScript
Internetové zdroje informací o AppleScriptu
Vývojové prostředí AppleScript Studio

Základy

O editoru AppleScriptu

Editor AppleScriptu je snadno použitelná skriptovací aplikace, která umožňuje číst, zapisovat, zaznamenávat a ukládat skripty AppleScript.

Následuje přehled některých funkcí editoru AppleScriptu:

- Poskytuje jednotné snadno použitelné rozhraní
- Umožňuje hledat a nahrazovat text ve skriptech
- Automaticky zalamuje dlouhé příkazy skriptu
- Umožňuje vrácení více operací po sobě
- Poskytuje skripty klávesových zkratek pro rychlejší tvorbu skriptů

- Podporuje aplikační služby
- Umožňuje získat přístup ke skriptům prostřednictvím palety Knihovna
- Nabízí asistenta pro skripty, který vám pomůže s dokončováním příkazů
- Poskytuje historii výsledků a historii protokolu událostí, kde můžete zjišťovat, jak probíhá zpracování skriptu

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

O jazyku AppleScript
Vývojové prostředí AppleScript Studio

Základy

Vytváření skriptů v AppleScriptu

AppleScript můžete využívat, aniž byste cokoli věděli o programování. Nemusíte vlastně napsat ani jediné slovo skriptu. Se systémem OS X se dodávají stovky užitečných skriptů v AppleScriptu, které můžete začít používat, a tisíce dalších jsou k dispozici na webu.

Pokud byste chtěli zajít více do hloubky, můžete vzít existující skripty a drobnými úpravami je přizpůsobit svým vlastním potřebám.

Nejvíce se samozřejmě vyplatí vytvářet si své vlastní skripty. Naučíte-li se psát skripty, budete si moci vytvořit užitečné pomůcky a používat úsporné automatizované postupy, takže dokážete pracovat produktivněji.

V Editoru AppleScriptu, jednoduchém prostředí pro psaní skriptů, můžete upravit nebo vytvořit vlastní skripty. Všechny příklady použité v nápovědě pro AppleScript byly vytvořeny v editoru AppleScriptu.

- Otevřete Editor AppleScriptu.

  Do okna editoru AppleScriptu zadejte následující text.

  ```
  say "Vítá vás AppleScript!"
  ```

  Klikněte na tlačítko Spustit.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

O editoru AppleScriptu
Vývojové prostředí AppleScript Studio

Základy

Jak AppleScript funguje

AppleScript pracuje na principu předávání zpráv, které se nazývají „události Apple“. Když spustíte skript, AppleScript odešle do systému nebo do aplikací události Apple, které zajistí provedení příkazů.

V mnoha případech aplikace nebo systém vrátí AppleScriptu výsledek. Zašle-li skript aplikaci například požadavek na načtení názvu objektu, aplikace vrátí požadovaný název. Jestliže příkaz nelze provést, může aplikace nebo AppleScript vrátit chybovou zprávu. Vrácené výsledky si můžete prohlédnout v editoru AppleScriptu.

Obecně vzato nepotřebujete vědět, na jakých principech fungují události Apple. Všechny operace s nimi provádí AppleScript na pozadí. Vám stačí pouze napsat skript a spustit jej.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

O AppleScriptu
O jazyku AppleScript

Základy

O apletech

Skript uložený jako aplikace se nazývá aplikace v AppleScriptu neboli aplet. Aplety se při otevření automaticky spustí a provedou příkazy obsažené ve skriptu. Aplety mohou být malé funkce obsahující jen několik příkazů nebo složité aplikace o tisících řádků.

Aplety lze uložit jako upravitelné nebo určené jen ke spouštění. Upravitelný aplet stále obsahuje text skriptu, takže jej lze kdykoli upravit a znovu zkompilovat. Chcete-li aplet upravit nebo změnit, přetáhnete jej na ikonu editoru AppleScriptu. Uložíte-li skript jako určený jen ke spouštění, bude upravitelná část textu odstraněna a soubor již nebude možné upravit ani znovu zkompilovat.

Chcete-li upravit aplet, který byl uložen jako upravitelný, otevřete jej v editoru AppleScriptu nebo v jiné aplikaci pro úpravy AppleScriptu. Aplety musí obsahovat obslužnou rutinu „on run“, která při otevření apletu zahájí provádění skriptu.

- Tento příklad ukazuje, jak může vypadat obslužná rutina „on run“.

```
on run
        --první příkaz
        --druhý příkaz
end run
```

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

O dropletech
Typy souborů AppleScriptu

Základy

O zkompilovaných skriptech

Zkompilovaný skript je soubor AppleScriptu v upravitelné formě, který lze načíst do editoru AppleScriptu nebo do jiné aplikace pro úpravy AppleScriptu a změnit jej.

Otevřete-li zkompilovaný skript, zobrazí se v editoru AppleScriptu, ale neprovede automaticky žádné příkazy. Tak můžete ve skriptu provést libovolné změny, aniž byste jej spouštěli. Poté můžete skript zkompilovat, přičemž dojde k načtení a převedení veškerého textu do kódu AppleScript v souboru. Zkompilovaný skript pak lze spustit. Zkompilované skripty používají příponu souboru .scpt.

Uložíte-li soubor jako zkompilovaný skript, zůstane text obsažen v souboru společně s kódem. Díky tomu můžete zkompilovaný skript kdykoli znovu upravit.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

O apletech
O dropletech
Typy souborů AppleScriptu

Základy

O dropletech

Droplet je skript v AppleScriptu, který se spustí po přetažení souborů či složek na jeho ikonu. S těmito soubory nebo složkami pak skript provede různé akce.

Podobně jako aplety lze také droplety ukládat jako upravitelné nebo určené jen ke spouštění. Upravitelný droplet stále obsahuje text skriptu, takže jej lze kdykoli upravit a znovu zkompilovat. Chcete-li droplet upravit nebo změnit, přetáhnete jej na ikonu editoru skriptů. Uložíte-li skript jako určený jen ke spouštění, bude upravitelná část textu odstraněna a soubor již nebude možné upravit ani znovu zkompilovat.

Droplety musí obsahovat obslužnou rutinu „on open", která při otevření dropletu zahájí provádění skriptu. Obslužná rutina „on open" má parametr obsahující seznam položek, které byly na droplet přetaženy. Část skriptu dropletu tento seznam analyzuje a další část pak s položkami provede jednu nebo více akcí. Pokud není droplet navržen tak, aby pracoval jen s jednou položkou, měl by obsahovat opakující se cyklus, který projde všechny položky seznamu a postupně se všemi provede požadovanou operaci.

- Následuje příklad obslužné rutiny dropletu s klauzulí „on open" a seznamem parametrů.

```
on open (theItemsDropped)
        --první příkaz
        --druhý příkaz
end open
```

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

O apletech
O zkompilovaných skriptech
Typy souborů AppleScriptu

Základy

Použití slovníků AppleScriptu

Chcete-li zjistit, které příkazy a objekty můžete využít k ovládání určité aplikace, můžete se podívat do jejího slovníku. Slovník obsahuje sadu klíčových slov, kterým aplikace rozumí.

Slovník aplikace můžete zobrazit v editoru AppleScriptu výběrem aplikace v okně Knihovna nebo přetažením ikony aplikace na ikonu editoru AppleScriptu.

Klíčová slova jsou ve slovníku seskupena do „sad" tvořených souvisejícími slovy. Příkazy a objekty jsou uvedeny tučně.

---

1. V editoru AppleScriptu vyberte volbu Okno > Knihovna.
2. Dvakrát klikněte na název aplikace v okně Knihovna.

3. Vyberte sadu.

   Zobrazí se klíčová slova obsažená v sadě a jejich popisy.

Jazyk AppleScript je rozdělen do různých kategorií:

- Sady: Skupiny souvisejících klíčových slov. Ve slovníku editoru AppleScriptu se sady zobrazují v prvním sloupci označeném oranžovým písmenem „S“.
- Příkazy: Požadují provedení akce nebo vrácení výsledku. Příkazy, označované také pojmem „události“, se zobrazují ve druhém sloupci označeném modrým písmenem „C“.
- Třídy: Skriptovatelné objekty. V popisech tříd jsou uvedeny vlastnosti a prvky obsažené v jednotlivých třídách. Třídy se zobrazují ve druhém sloupci a jsou označeny modročerveným písmenem „C“.
- Vlastnosti: Objekty obsahující hodnoty. Vlastnosti se zobrazují ve třetím sloupci a jsou označeny modročerveným písmenem „P“.
- Prvky: Objekty obsažené v jiných objektech. Odstavec může například obsahovat mnoho slov. Prvky se zobrazují ve třetím sloupci a jsou označeny oranžovým písmenem „E“.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

Definice tříd
Definice příkazů
Ovládání aplikací pomocí AppleScriptu

NAVŠTIVTE

Příručka jazyka AppleScript: Referenční přehled příkazů
Příručka jazyka AppleScript: Odkaz na třídu

Základy

Řešení problémů

Máte-li problém s používáním AppleScriptu, zkuste najít v následujících tématech informace, které vám tento problém pomohou vyřešit.

Chyba po kliknutí na tlačítko Zrušit v dialogovém okně výběru ze seznamu

Když je akce složky spuštěna nečekaně

Když váš skript nerozpoznává disk

Základní příkazy

Definice tříd

Definice třídy popisuje vlastnosti a prvky skriptovatelného objektu. Třídu lze přirovnat k podstatnému jménu ve větě a definici třídy k jeho slovníkové definici.

Typická definice třídy ve slovníku AppleScriptu začíná tučně psaným klíčovým slovem, za nímž na stejném řádku následuje jeho stručný popis.

Dále najdete seznam všech prvků a objektů, které ke skriptovatelnému objektu patří nebo jej tvoří. Ne všechny definice tříd obsahují seznam prvků, protože některé skriptovatelné objekty obsahují jiné skriptovatelné objekty a některé ne.

Definice třídy končí seznamem všech vlastností a parametrů skriptovatelného objektu a jejich hodnot.

Položka vlastnosti začíná názvem vlastnosti, za nímž následuje:

- Popis formátu dat, v němž jsou ukládány hodnoty vlastnosti, například integer (celé číslo), point (seznam dvou čísel), string (textová data) a Boolean (true nebo false).
- Volitelný indikátor typu [r/o], který informuje o tom, že je hodnota vlastnosti určena jen ke čtení (lze ji pouze číst a nelze ji měnit).
- Krátký popis vlastnosti.

Pokud má objekt množné číslo, znamená to, že je možné odkazovat na více než jeden objekt.

Má-li objekt seznam prvků, znamená to, že obsahuje jiné objekty. Název prvku, který můžete použít ve skriptu, je uveden tučně. Prostý text popisuje, jakým způsobem na prvek odkazovat.

Objekty mohou mít vlastnosti. Názvy vlastností jsou uvedeny tučně. Prostý text popisuje typ hodnoty obsažené ve vlastnosti, například string. Vlastnosti mohou mít konstantní hodnoty nebo hodnoty tvořené položkou ze seznamu konstant. Skript může načíst hodnotu vlastnosti a také ji nastavit, není-li za syntaxí vlastnosti uveden indikátor [r/o] (jen pro čtení).

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

Definice příkazů
Definice objektů
Příkazy AppleScriptu
Použití slovníků AppleScriptu

NAVŠTIVTE

Příručka jazyka AppleScript: Odkaz na třídu

Definice příkazů

Příkazy jsou klíčová slova AppleScriptu, která provádějí akce. Ve slovníku AppleScriptu jsou příkazy uvedeny v prostředním sloupci a označeny modrým písmenem „C“. Definice příkazu obsahuje stručný popis funkce příkazu a jeho syntaxe. Syntaxe je způsob, jakým se příkaz zapisuje ve skriptu. Může mít několik částí.

Slova psaná tučně jsou klíčová slova používaná v příkazu. Tato klíčová slova musíte napsat přesně tak, jak jsou uvedena ve slovníku.

Slova psaná modře označují informace, které zadáváte vy. Může jít například o identifikaci objektu nebo proměnné, kterou jste definovali.

Příkazy mohou někdy mít volitelné části, které jsou uvedeny v hranatých závorkách. V příkazu je nemusíte použít.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

Definice tříd
Použití slovníků AppleScriptu
Definice událostí
Definice objektů

NAVŠTIVTE

Příručka jazyka AppleScript: Referenční přehled příkazů

Základní příkazy

Definice událostí

Definice události popisuje sloveso (příkaz) sloužící k zacílení akce na skriptovatelný objekt. Události jsou akce (slovesa), které mohou objekty provádět nebo do nichž mohou být zapojeny.

Typická definice události začíná klíčovým slovem, za nímž na stejném řádku následuje jeho stručný popis.

Dále pak navazuje seznam všech parametrů používaných při provádění příkazu. Volitelné parametry jsou uvedeny v hranatých závorkách, povinné nikoli.

Každá položka parametru začíná názvem parametru, za nímž následuje popis formátu dat, který je v parametru použit, a končí krátkým popisem parametru.

Definice příkazu obsahuje stručný popis (podtržený text) funkce příkazu a jeho syntaxe. Syntaxe je způsob, jakým se příkaz zapisuje ve skriptu. Může mít několik částí.

Slova psaná tučně jsou klíčová slova používaná v příkazu. Tato klíčová slova musíte napsat přesně tak, jak jsou uvedena ve slovníku.

Slova psaná normálním písmem popisují informace, které zadáváte vy. Může jít například o identifikaci objektu nebo proměnné, kterou jste definovali.

Příkazy mohou někdy mít volitelné části, které jsou uvedeny v hranatých závorkách. V příkazu je nemusíte použít.

Příkazy pracují s objekty. V definici objektu je uvedena syntaxe pro identifikaci objektu včetně jeho názvu a stručného popisu (podtržený text). Třída objektu určuje některé jeho charakteristiky, například příkazy, které můžete s objektem používat.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

Události databáze
Definice tříd
Definice příkazů
Definice objektů
Jak AppleScript funguje

Základní příkazy

Definice objektů

Příkazy pracují s objekty. V definici objektu ve slovníku AppleScriptu je uvedena syntaxe pro identifikaci objektu včetně jeho názvu a stručného popisu (podtržený text). Třída objektu určuje některé jeho charakteristiky, například příkazy, které můžete s objektem používat.

Pokud má objekt množné číslo, znamená to, že je možné odkazovat na více než jeden objekt.

Má-li objekt seznam prvků, znamená to, že obsahuje jiné objekty. Název prvku, který můžete použít ve skriptu, je uveden tučně. Prostý text popisuje, jakým způsobem na prvek odkazovat.

Objekty mohou mít vlastnosti. Názvy vlastností jsou uvedeny tučným modrým písmem. Prostý modrý text popisuje typ hodnoty obsažené ve vlastnosti, například řetězec. Vlastnosti mohou mít konstantní hodnoty nebo hodnoty tvořené položkou ze seznamu konstant. Skript může načíst hodnotu vlastnosti a také ji nastavit, není-li za syntaxí vlastnosti uveden indikátor „[r/o]“ (jen pro čtení).

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

Ovládání aplikací pomocí AppleScriptu
Definice příkazů
Definice tříd
Předání příkazu k činnosti určitému objektu
Použití slovníků AppleScriptu

NAVŠTIVTE

Příručka jazyka AppleScript: Odkaz na třídu
Příručka jazyka AppleScript: Vlastnosti

Základní příkazy

Podmínkové výrazy

Příkaz if je příkaz, který bude proveden jen při splnění určitých podmínek. Každý příkaz if obsahuje logický výraz, jehož vyhodnocení vrátí hodnotu true nebo false. Příkazy obsažené v příkazu if jsou provedeny jen tehdy, má-li jeho logický výraz hodnotu true. Příkaz if končí klíčovými slovy end if. Příklad:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to "special"
end if
```

Příkazy obsažené ve výše uvedeném příkazu if jsou provedeny jen tehdy, má-li logický výraz hodnotu true (přijatá částka je větší než 100). Má-li logický výraz hodnotu false, příkazy nejsou provedeny.

Do struktury příkazu if lze zapojit také příkaz else. Výsledná kombinace příkazů se pak označuje jako příkaz if-then-else. Příklad:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to "special"
else
        set memberStatus to "general"
end if
```

Má-li první logický výraz ve výše uvedeném příkazu hodnotu true (přijatá částka je větší než 100), jsou provedeny příkazy obsažené v první části celého příkazu. Má-li první logický výraz hodnotu false, jsou provedeny příkazy obsažené v druhé části celého příkazu za klíčovým slovem else.

Potřebujete-li pracovat s více podmínkami, můžete do sebe vnořit více příkazů if.

Další informace o příkazech if v AppleScriptu najdete v příručce jazyka AppleScript.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

Opakovací výrazy
Definice příkazů

Nastavení proměnných v AppleScriptu
Konstantní hodnoty

NAVŠTIVTE

Příručka jazyka AppleScript – If

Základní příkazy

Opakovací výrazy

Pomocí příkazů repeat můžete opakovaně provádět různé úlohy v závislosti na splnění podmínek. Příkaz repeat opakovaně provádí skupinu příkazů v cyklu, dokud není splněna podmínka ukončení cyklu. Příkazy repeat lze vnořit do sebe a reagovat tak na různé situace.

AppleScript nabízí řadu příkazů repeat, které lze použít za různých podmínek.

repeat (forever)

Opakuje cyklus neustále dokola. Z cyklu lze vyskočit příkazem exit.

```
repeat
        -- příkaz
        -- příkaz
        if (x = 5) then exit repeat
end repeat
```

repeat (počet) times

Opakuje cyklus v určeném počtu opakování.

```
repeat 5 times
        -- příkaz
        -- příkaz
end repeat
```

repeat while

Opakuje cyklus, dokud je splněna zadaná podmínka.

```
set x to 1
repeat while (x < 5)
        -- příkaz
        -- příkaz
        set x to (x + 1)
end repeat
```

repeat until

Opakuje cyklus, dokud není splněna zadaná podmínka.

```
set x to 1
repeat until (x = 5)
        -- příkaz
        -- příkaz
        set x to (x + 1)
end repeat
```

repeat with (proměnná) from (počáteční hodnota) to (koncová hodnota)

Nastavuje proměnnou na počáteční hodnotu a poté ji s každým průchodem cyklem zvyšuje. Opakování končí, když proměnná dosáhne koncové hodnoty.

```
repeat with x from (5) to (25)
        -- příkaz
        -- příkaz
end repeat
```

repeat with (proměnná) in (seznam)

Nastaví proměnnou na první položku v seznamu. V každém průchodu cyklem je proměnná nastavena na další položku. Opakování končí po vyčerpání všech položek seznamu.

```
set myList to {234, 342, 681, 874}
repeat with x in myList
        -- příkaz
        -- příkaz
end repeat
```

Další informace o příkazech repeat v AppleScriptu najdete v Příručce jazyka AppleScript.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

Podmínkové výrazy
Nastavení proměnných v AppleScriptu
Konstantní hodnoty

NAVŠTIVTE

Příručka jazyka AppleScript – repeat

Konstantní hodnoty

Konstanta je rezervované slovo AppleScriptu, kterému je přiřazena předem určená hodnota. Součástí AppleScriptu je řada konstant, které můžete použít k získávání informací o objektech, k porovnávání a k provádění aritmetických výpočtů. Aplikace a další objekty mohou definovat své vlastní konstanty. Tyto konstanty jsou definovány v definicích třídy hodnot.

Chcete-li zobrazit hodnotu konstanty, vložte následující příklad do editoru AppleScriptu a poté klikněte na Spustit. Kliknutím na Výsledek zobrazíte hodnotu konstanty.

Klíčové slovo result (výsledek) je rovněž konstantou. Jde o konstantu skriptu, která odkazuje na hodnotu vrácenou

příkazem.

```
get the current date
```

Následují některé další příklady konstant:

- Aritmetické konstanty: pi
- Logické konstanty: true, false
- Konstanty data a času: minutes, hours, days, weeks
- Řetězcové konstanty: return, space, tab
- Konstanty skriptu: anything, current application, it, me, missing value, my, result

Další informace o konstantách AppleScriptu najdete v příručce jazyka AppleScript.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

Nastavení proměnných v AppleScriptu
Definice objektů
Definice tříd
Definice událostí

NAVŠTIVTE

Příručka jazyka AppleScript – konstanty

Základní příkazy

Nastavení proměnných v AppleScriptu

Proměnná je kontejner vytvořený ve skriptu, který se používá k ukládání hodnoty. Při vytvoření proměnné zadáte její název neboli identifikátor. Během provádění skriptu můžete do proměnné vložit hodnotu a později tuto hodnotu načíst nebo změnit. Proměnné existují pouze po dobu provádění skriptu. Po zavření skriptu je hodnota proměnné ztracena.

- Tyto příklady ukazují, jak lze zadat jedinečný identifikátor a přiřadit mu hodnotu.

```
set myVar to "153"

set x to "Čtvrtletní výkazy"

set x to false
```

Chcete-li se podívat, jak se proměnným přiřazují hodnoty, vložte tyto příklady do editoru AppleScriptu a poté klikněte na Spustit. Kliknutím na Výsledek zobrazíte hodnotu uloženou v proměnné.

Další informace o proměnných AppleScriptu najdete v Příručce jazyka AppleScript.

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

Konstantní hodnoty
Podmínkové výrazy
Opakovací výrazy

NAVŠTIVTE
Příručka jazyka AppleScript – proměnné

Základní příkazy

Určení umístění aplikace

V systému OS X mají aplikace podobu „balíků“. Balík je speciální adresář obsahující složky a soubory, které tvoří aplikaci. Příkazy „path to“ a „info for“ proto mohou pro stejnou aplikaci vracet různé výsledky.

Použijete-li příkaz „path to“ pro aplikaci, bude cesta obvykle končit příponou „.app“. Ve Finderu se přípony souborů nemusí zobrazovat jako součást názvu souboru, přesto je však můžete používat k identifikaci souboru ve skriptu.

Použijete-li k načtení informací o aplikaci příkaz „info for“, bude mít vlastnost Folder výsledného objektu obvykle hodnotu „true“. Další informace o souboru a jeho názvu lze obvykle získat pomocí dalších vlastností výsledku, například extension hidden (skrytá přípona), name extension (přípona názvu) nebo displayed name (zobrazovaný název).

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA
path to
info for
Odkazování na složky, soubory a disky
choose application
Skriptovací příkazy Finderu

Příkazy Finderu

Odkazování na složky, soubory a disky

AppleScript vám umožňuje odkazovat na některé složky, soubory a disky pomocí jejich názvů bez uvedení cesty. AppleScript dokáže rozpoznat umístění takových položek, jako je složka Dokumenty, plocha, domovská složka a startovací disk.

- Tento příklad ukazuje, jak lze ve skriptu odkazovat na speciální složku pomocí jejího názvu.

```
set x to the path to the desktop folder
```

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA
Odkazování na Finder ve skriptech
path to
info for
Skriptovací příkazy Finderu

Příkazy Finderu

Odkazování na Finder ve skriptech

Chcete-li používat příkazy Finderu, nasměrujte je do něj příkazem tell – stejným způsobem, jako kdybyste je odesílali do aplikace.

- Následuje příklad použití příkazu tell ve skriptu. Tento příkaz tell předává souboru „Finder.app“ volání funkce, která zjišťuje počet oken.

```
tell application "Finder.app"
        return the number of windows
end tell
```

SOUVISEJÍCÍ TÉMATA

Finder
Předání příkazu k činnosti určitému objektu
Odkazování na složky, soubory a disky
Definice objektů
Skriptovací příkazy Finderu

NAVŠTIVTE

Příručka jazyka AppleScript – specifikátory objektů

Skriptovací příkazy Finderu

Následuje seznam některých příkazů, které můžete používat k ovládání Finderu:

activate

alias file

alias list

application file

clean up

close

column

Computer-object

container

copy

count

data size

delete

desktop window

desktop

disk

document file

duplicate

eject

empty trash

exists

file

file information

find

Finder

Finder window

folder

get

icon view options

information window

Internet location file

item

list view options

make

move

moving folder window for

open

package

path to

preferences

preferences window

print

quit

Odkazování na složky, soubory a disky

Odkazování na Finder ve skriptech

reveal

select

set

sort

trash

aktualizovat

window

Příkazy Finderu

Příkazy standardních skriptovacích doplňků

Skriptovací doplňky přidávají do AppleScriptu mnoho užitečných příkazů, které můžete využít ve svých skriptech.

adding folder items to

beep

choose application

choose color

choose file

choose file name

choose folder

choose from list

choose URL

clipboard info

close access

closing folder window for

current date

delay

dialog reply

display

display dialog

do shell script

download

FTP item

get eof

info for

list disks

list folder

load script

mount volume

offset

open for access

open location

opening folder

path to

POSIX path

random number

read

round

run script

say

scripting components

set eof

set the clipboard to

set volume

store script

summarize

system attribute

time to GMT

upload

URL

write